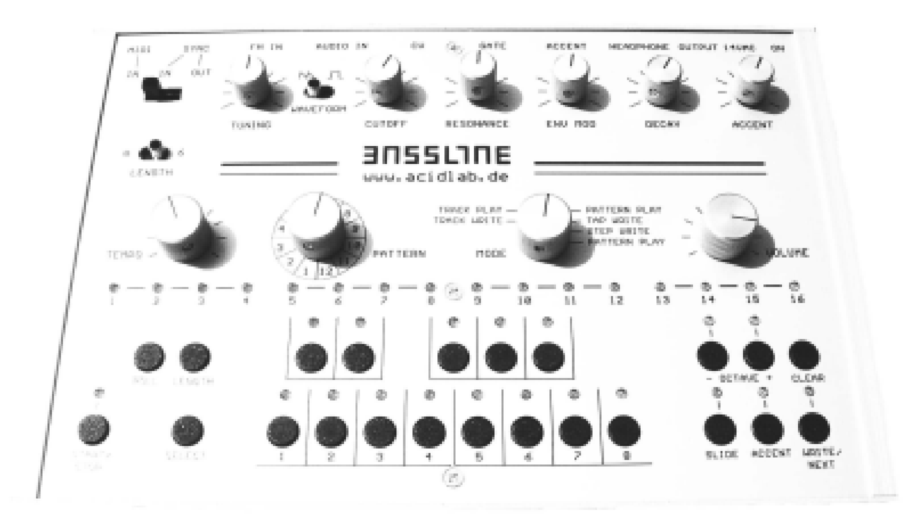
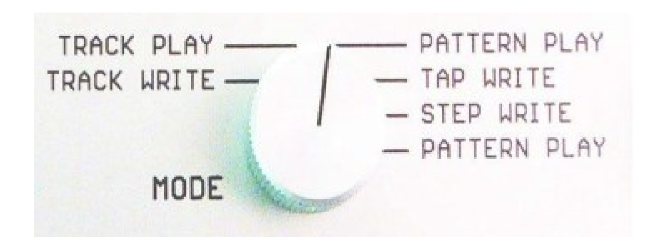
BASSLINE

www.acidlab.de



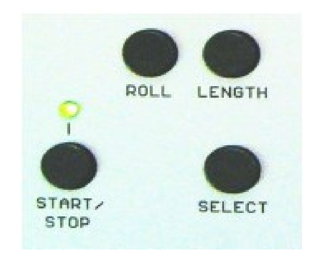
CONTROL DEL SECUENCIADOR

Cambio de Modos



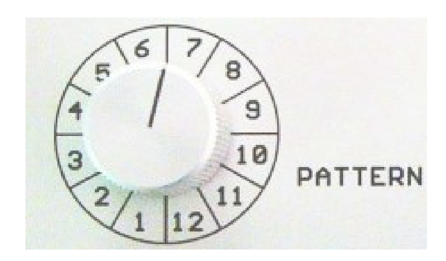
Hay seis modos de funcionamiento, en todos ellos el funcionamiento del secuenciador está garantizado. Se puede cambiar de modo mientras el secuenciador avanza. La conmutación a otro modo, se realiza después de que el patrón en curso supere el último paso.

Botón Start/Stop



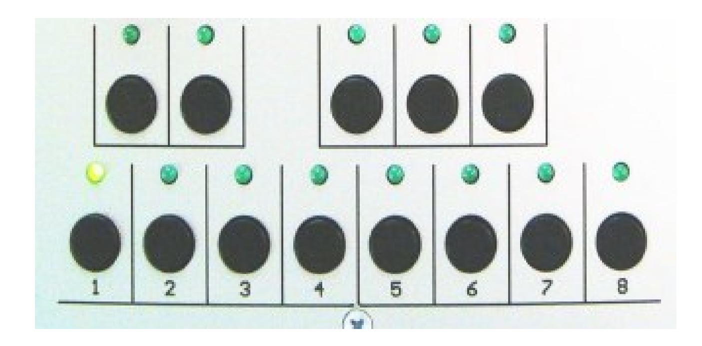
Start/Stop afecta a cada modo, detiene o inicia el patrón en curso, llevandolo al paso 1o punto de partida-inicio.

Grupos de patrones



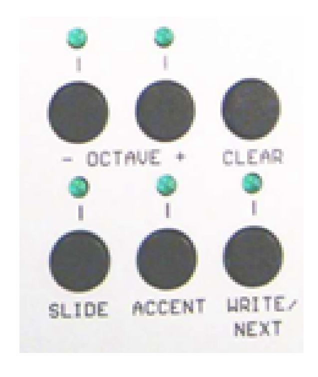
Se dispone de 12 grupos de patrones. Cada grupo contiene 8 patrones.

Selección de Patrones



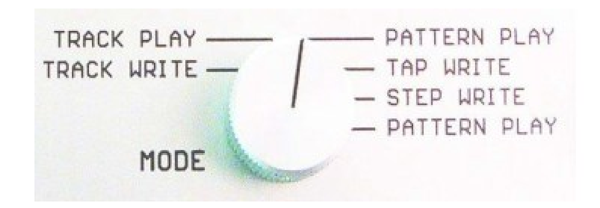
El patrón seleccionado o activo, se indicado con un led encendido encima de uno de los pulsadores 1-8. Un patrón contiene un máximo 16 pasos.
Hay un Total de 96 patrones disponibles (12 grupos de patrones con 8 patrones cada uno).

Relación: Note / Slide / Accent



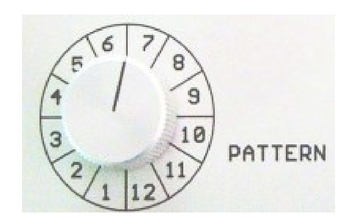
Hay 5 posibles combinaciones para cada paso:
Sin nota
Con Nota
Con Nota + Slide
Con Nota + Accent
Con Nota + Slide +Accent
¡Slide y el Accent solamente pueden ser programados cuando hay una nota activa!

MODO PATTERN PLAY



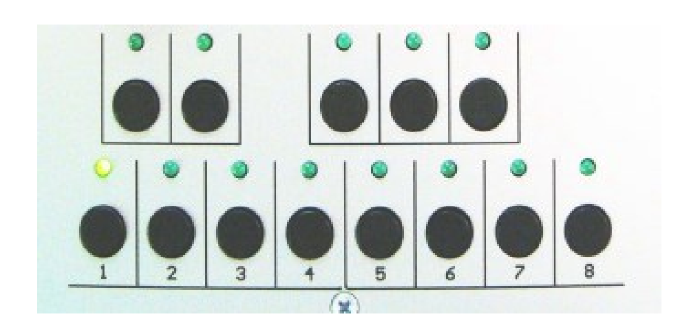
La memoria del bassline viene vacía de fábrica, y los nuevos patrones deben ser programados de la manera que se describe en el punto del modo *Pattern Tap Write*.

En el modo de *Pattern Play*, al presionar *Play* el patrón empieza a avanzar. El paso activo se indica con un led enciendido en la fila superior, leds de los pasos. Las luces también indican la longitud del patrón (1-16).



En este modo se puede seleccionar cualquier patrón de los 12 grupos de patrones. Se puede cambiar el grupo de patrones en cualquier momento si se gira el interruptor rotatorio, la conmutación al nuevo grupo de patrones se realizará después de que el patrón supere el último paso.

Cada uno de los 12 grupos de patrones tiene 8 patrones seleccionables. Se selecciona el patrón pulsando una tecla de la fila del teclado inferior (1-8), teclado de notas.



El patrón activo se indica con el parpadeo del led que está situado encima del pulsador (1-8). Cuando se presiona un nuevo patrón, 1-8, las dos luces se encenderán continuamente. Después que el patrón haya llegado al último paso, entrará el nuevo patrón seleccionado, y empezará a parpadear indicando que está activo.
Hay una total de 96 patrones disponibles (12 grupos de patrones con 8 diferentes cada uno).

Encadenamiento de patrones

En el modo de *Pattern Play*, es posible encadenar patrones de un grupo con otro de diferente grupo:

Si el patrón 1 está activo, y corriendo, el botón 1 estará encendido constantemente, si presionamos el botón del patrón 2, el elegido para encadenar, tanto el led del patrón 1 como del patrón 2 se encenderán. Ambos se reproducirán, uno detrás del otro repetidamente. El led del patrón activo parpadeará, y la luz del que esté en espera, se encenderá continuamente. Este encadenamiento de dos patrones vecinos es posible entre los patrones: 1-2, 2-3, 3-4, 5-6 y 7-8.
El encadenamiento de patrones vecino, del mismo grupo, es posible hasta llegar a 8 patrones.
¡Incluso se puede encadenar el último patrón y el primero!

Es posible encadenar cualquier patrón:
2-3, 4-6, 3-7, 1-8, ... , el 7-3
Los leds de los patrones que se encuentran entre los dos encadenados estarán encendidos, y el que se ejecuta permanece parpadeando.

La cadena de patrones se repitirá continuamente después de pasar por el último patrón seleccionado:

-Enlace de 4 patrones:
Selección de botones: 2-5 patrones: 2, 3, 4, 5; 2, 3, 4, 5....

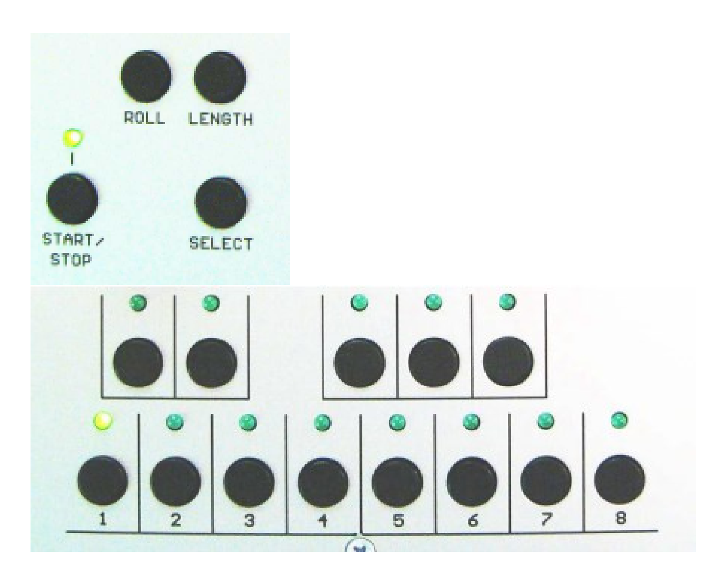
-Enlace de 2 patrones:
Selección de botones: 7-8 patrones: 7, 8; 7, 8…

Copiar + Pegar Patrones (Modo Pattern Play)

En el modo *Pattern Play*, es posible copiar patrones.

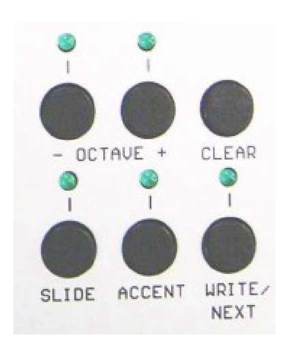
Función Copiar

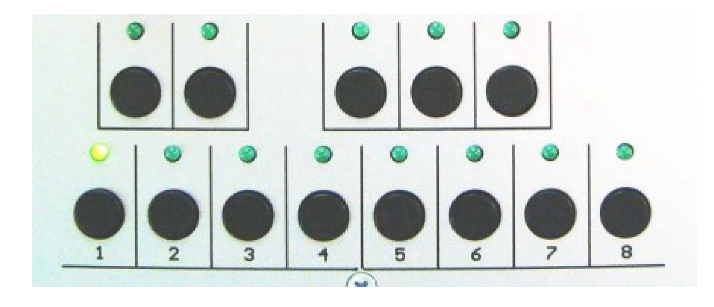
Para copiar un patrón hay que presionar una de las teclas de patrón (1-8) mientras también mantiene pulsado el botón *Select*. El patrón se guardará en la memoria interna y permanecerá allí hasta que otro patrón sea seleccionado.



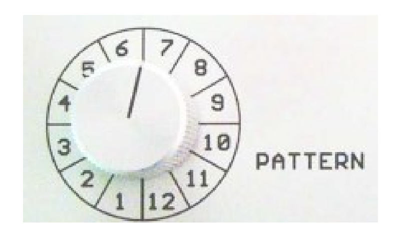
Función Pegar

Para pegar un patrón, pulsar uno de los botones de patrón (1-8) mientras mantiene pulsado *Write/Next*. Este patrón será sustituido por el patrón de la memoria buffer.





Los patrones también se pueden copiar a otro grupo de patrones. Para ello, seleccione el nuevo grupo con el interruptor giratorio *Pattern* y luego utilizar la función *Writer*.



MODO PATTERN WRITE

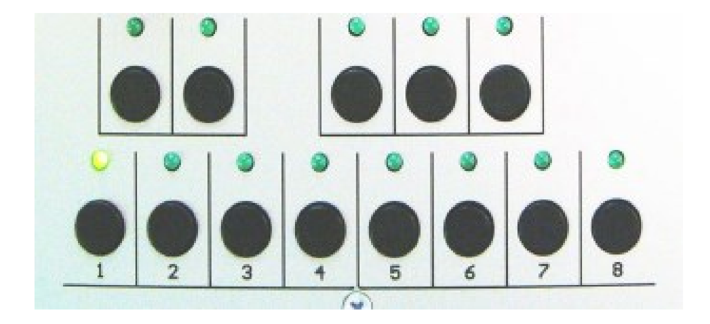
La memoria del nuevo bassline está vacía de patrones, y los nuevos deben ser programados desde cero.

Hay dos modos para programapatrones, *Pattern Write*: El *Pattern Step Write* y el *Pattern Tap Write*.
Se puede hacer el cambio del modo de *Play Pattern* a *Pattern Tap Write* o al *Pattern Step Write*, durante la reproducción. Las cadenas seleccionadas del modo de *Play Pattern*, son transferidas al *Pattern Tap Write*, y seguirán siendo reproducidas repetidamente. Todas las cadenas de patrones pueden ser editadas en el modo *Pattern Tap Write*. Cuando cambias al modo *Pattern Step Write*, sólo se puede editar las últimas repeticiones del patrón activo.
P.ej:
Estando el modo *Pattern Tap Write* seleccionado, y la cadena 5-7 activa y reproduciéndose justamente el patrón 6, y cambiamos al modo *Pattern Write Step*, entonces el patrón 6 es seleccionado por el *Pattern Step Write*, y puede ser editado.

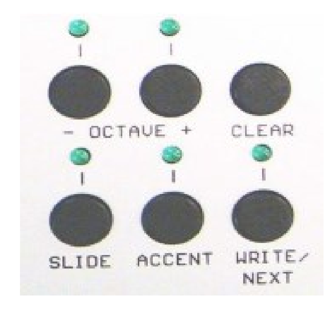
La selección del patrón que debería ser cambiado, solo es posible en el modo de *Play Pattern*! En el modo *Pattern Write*, el patrón puede ser editado.
¡Con el modo *Pattern Tap Write* se puede corregir un patrón o una cadena de patrones! ¡En el modo *Pattern Step Write* sólo se puede editar un patrón simple!

MODO PATTERN TAP WRITE

En el modo *Pattern Tap Write*, se puede cambiar la programación del tono (pitch) de la nota, el Slide y el Accent. La selección del patrón o la cadena de patrones que se quiere editar, se realiza desde el modo *Play Pattern*. La fila superior de leds (1- 16) indica el paso activo, como en el modo de *Play Pattern*. Los leds que parpadean, sobre uno de los 8 botones del teclado inferior, indican el patrón activo, igual que en el modo *Play Pattern*. El led del teclado encendido constantemente, indica el tono de las notas que se reproducen:



Apretando un botón del teclado, usted activa el paso y añade el tono de la nota que le corresponde. Apretando continuadamente el botón de una nota, ese tono es programado sobre los pasos por los que va corriendo la secuencia. Con los botones correspondientes también se puede añadir o quitar el *Accent, Slide y Octave Up/Down* de estas notas.



El led sobre los botones *Slide, Accent, Octave Up / Down*, indica la programación de la nota activa.

¡*Octave Up / Down, el Accent y el Slide* sólo se pueden programar, si existe en ese paso una nota activa!

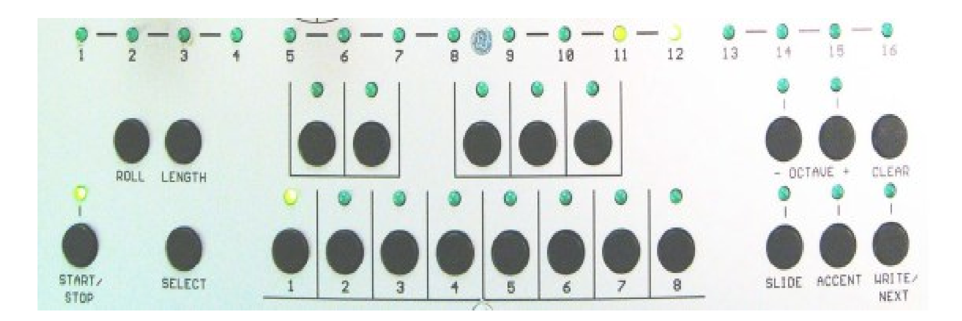
Si una nota no es la deseada, puede ser suprimida presionando el botón *Clear* en el momento en que se activa el paso. El *Accent, Slide y Octava Up/Down* también pueden ser alterados. Si el botón *Clear* se mantiene presionado más de varios pasos, todas las notas de esos pasos se suprimen. Si el botón *Clear* se mantiene apretado durante todo el ciclo, todo el patrón o toda la cadena de patrones serán suprimidas.
Si se cambia el tono de la nota del paso, presionando un botón del teclado, la programación *Octava up/Down, Slide y el Acento* se mantendá. Sólo se cambiará el tono al nuevo valor. Presionando el botón de *Slide* y el *Accent*, cambia el estado de lo programado anteriormente, bascula. El botón *Octave up/Down* añade o resta una octava.

Estado del led –Octave +Octave:

buttom	Zustand LED		Octave-Offset
	- Octave	+ Octave	
Octave +	off	flashes	+ 2 Octaves
Octave +	off	constant on	+ 1 Octave
---	off	off	----
Octave -	constant on	off	- 1 Octave
Octave -	flashes	off	- 2 Octaves

Como se describe en la tabla, mediante el botón *Octave Up/Down,* es posible cambiar el tono de cada nota dentro de 5 octavas. Cuando *Octave* no está programado, las luces de los botones no se encenden, la nota que está programada dentro de la octava media.

Programar la longitud del patrón en el Modo Pattern Tap Write



Cuando usted mantiene presionado el botón *Lenght*, los leds 1-8 de la fila del secuenciador se encienden. Ahora puede seleccionar la longitud del patrón activo, su último paso, 1-8. Si presiona cualquier botón, 1-8, del teclado, este será el último paso del patrón.

P.ej. Presionar el botón 3. Ahora el patrón se repetirá después del tercer paso, la longitud es de 3 pasos.

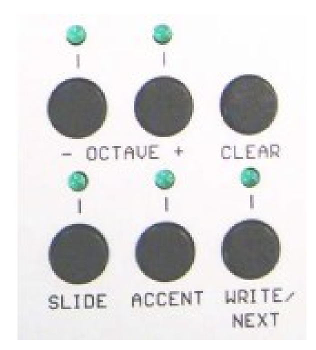
Presione el botón *Length* dos veces, manteniéndolo, y los Leds 9-16 se encenderán. Ahora usted puede seleccionar la longitud de patrón hasta 16. La longitud del patrón programada es transferida a los otros modos. Los pasos no reproducidos se mantienen en la memoria.

MODO PATTERN STEP WRITE

Se puede cambiar al modo *Pattern Step Write* con el interruptor rotatorio sin necesidad de parar el equipo. En comparación con el modo *Pattern Tap Write*, sólo puede ser reproducido y editado un patrón. Se utilizará el patrón que esté activo en el momento del cambio. Como en el modo de *Pattern Play*, el patrón activo se indica con el parpadeo de uno de los 8 leds de los botones del teclado inferior. Como en el modo *Pattern Tap Write*, se puede editar el tono, *Octava Up / Down, Accent y Slide*, pero sólo el del paso seleccionado. En el modo *Pattern Step Write*, además, existe la posibilidad de utilizar la función *Roll*. Con el *Roll*, usted puede cambiar el punto de partida del patrón (acortar el patrón). Tanto la longitud programada, como los cambios de la función *Roll,* se toman de los modos *Pattern Play* y *Pattern Tap Write Tap*.

Selección del paso (Step)

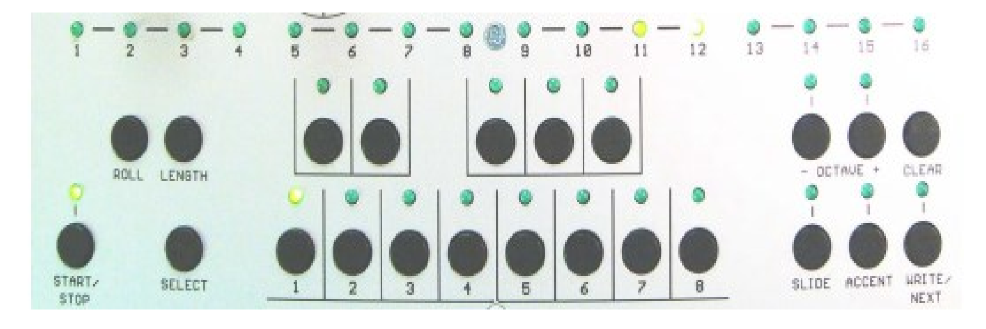
Cuando se cambia al modo *Pattern Step Write*, por defecto está seleccionado el paso 1. Con el patrón en marcha, apriete el botón *Write/Next*, y el led cambiará a la segunda posiciónde de la fila 1-16, encendiendose con destellos. Apretando sobre el teclado, el paso 2 puede ser programado.



Apriete el botón *Write/Next* otra vez, y se encenderá el paso 3, etc... Después del último paso del patrón (dependiendo de la logitud programada), el cursor salta sobre el paso 1.

Una segunda posibilidad de seleccionar los pasos (Step):

Mantenga apretado el botón *Select*, y el primer led de la línea de paso se encenderá.

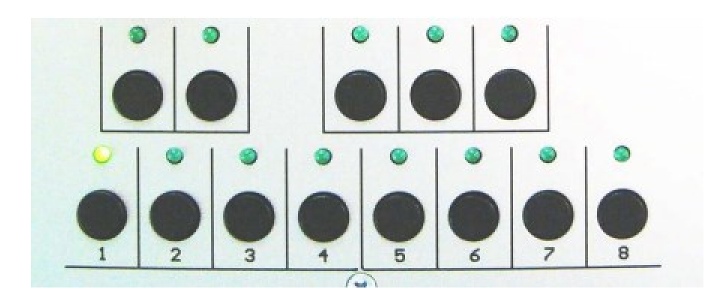


Apretando uno de los botones 1-8 del teclado, selecionará el paso, por ejem. el paso 7, ahora este paso se puede editar.
Apretando el botón *Select* por segunda vez continuadamente, los ocho leds siguientes 9-16 se encienden, y con los botones 1-8 del teclado, se

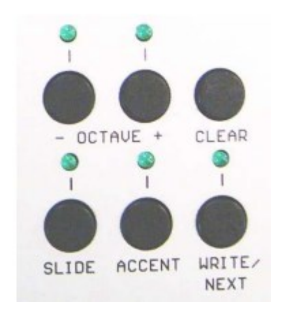
puede seleccionar uno de los pasos 9-16. El led de la fila de paso (superior), mostrará el paso activo.

Programación de los pasos (Step)

Mientras los leds se encienden de izquierda a derecha por la línea superior 1-16, se muestra en el teclado inferior 1-8 el tono de la nota programada. Si no hay una nota programada, no se enciende ninguna luz (solo parpadeará el patrón seleccionado).



Con los botones *Accent, Slide, Octave Up/Down*, se puede cambiar o agregar estos ajustes a la programación de la nota.



Los leds sobre *Accent, Slide, Octava Up/Down* indican la programación de esa nota.
¡*Accent, Slide, Octave Up/Down* sólo se pueden editar si hay notas programadas!

Si no deseamos una nota, se puede eliminar con el botón *Clear*.
Accent, Slide y Octave Up/Down también se pueden suprimir, o al pulsar *Slide* y *Accent* se vuelve a programar. Con el botón de *Octave Up/Down*, se añade o resta una octava.

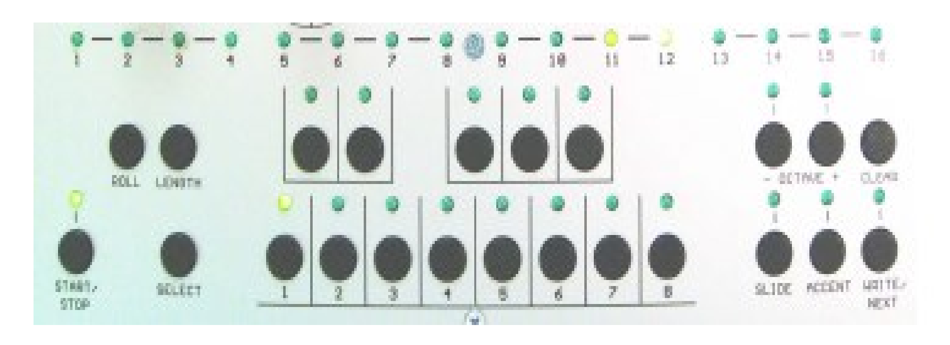
Estado del led:

buttom	Zustand LED		Octave-Offset
	- Octave	+ Octave	
Octave +	off	flashes	+ 2 Octaves
Octave +	off	constant on	+ 1 Octave
---	off	off	----
Octave -	constant on	off	- 1 Octave
Octave -	flashes	off	- 2 Octaves

Como se describe en la tabla, mediante el botón *Octave Up/Down,* se puede cambiar el tono de cada nota dentro de 5 octavas. Sino varias *Octave*, no habrá ninguna luz encendida sobre los botones, estando programada en la octava media.

¡En el modo *Pattern Tap Write*, sólo se indica el paso que se puede editar!

Programación longitud de patrón en el Modo Pattern Step Write



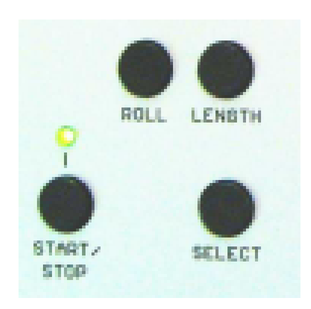
Cuando usted mantiene presionado el botón *Lenght*, se encenderán los leds 1-8 de la fila de secuenciación. Ahora usted puede seleccionar la longitud del patrón activo, osea su último paso dentro de 1-8. Si presiona cualquier botón del teclado 1-8, este será el último paso del patrón.
P.ej. Presionar el botón 3. Ahora el patrón se repetirá después del tercer paso, la longitud es de 3 pasos.
Presione el botón *Length* dos veces y mantengalo, los Leds 9-16 se encenderán. Ahora usted puede seleccionar la longitud de patrón hasta

alcanzar los 16. La longitud del patrón se transfiere a los otros modos. Los pasos que no se reproducirán, se mantienen en la memoria.

¡La longitud de patrón se programa igual que en el modo *Pattern Tap Write*!

Programación Roll

Con la función *Roll* se puede cambiar el punto de inicio de un patrón sin que afecte a la longitud de este.



Al presionar el botón *Roll*, el punto de inicio del patrón seleccionado cambia de posición, se mueve a la izquierda.

- *Roll* con un patrón de 16 pasos:
El paso 1 es el inicial de la secuencia original: 1,2,3,...15,16
Aprieta *Roll* una vez: 2,3,4,5.......16,1 (2 es el nuevo punto de inicio)
Aprieta *Roll* de nuevo: 3,4,5,6......16,1,2 (3 es el nuevo punto de inicio)

- *Roll* con un patrón de 3 pasos: (los pasos entre paréntesis no se reproducen)
El paso 1 es el inicial de la secuencia original: 1,2,3 (4.5.6.7.... 16)
Aprieta *Roll* una vez: 2,3,1 (4.5.6.7.... 16) (2 es el nuevo punto de inicio)
Aprieta *Roll* de nuevo: 3,1,2 (4.5.6.7.... 16) (3 es el nuevo punto de inicio)

- Cuando la longitud del patrón es superior a 5: 3,1,2,4,5 (6.7.... 16)
Aprieta *Roll* una vez: 1,2,4,5,3 (6.7.... 16)
Aprieta *Roll* de nuevo: 2,4,5,3,1 (6.7.... 16)

¡Con la función *Roll* se puede cambiar el punto inicial del patrón pero no afecta a su longitud!

Los pasos que no se reproducen de patrones de longitud inferior a 16, no son cambiados de posición.

MODO TRACK PLAY

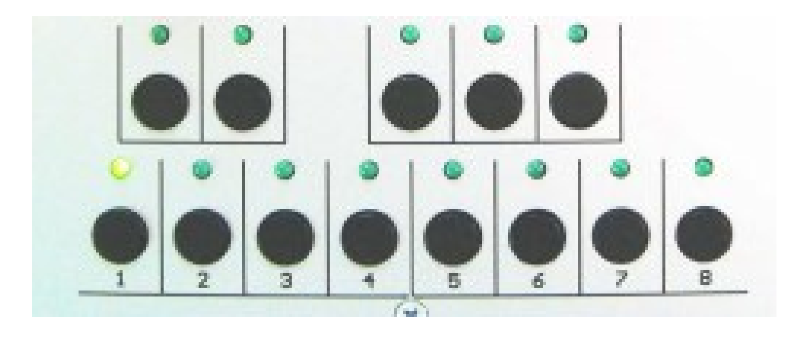
La memoria del bassline está vacía de *Tracks/pistas* y patrones, los nuevos deben ser programados desde cero:
Un *Track* es un encadenamiento de patrones, del mismo grupo de patroneso de diferentes. Se pueden programar un total de 12 Tracks. Se cambia al modo *Track* mediante el interruptor rotatorio *Pattern*.



Para cada grupo de *Patters*, corresponde un *Track* / Pista. Al mover el conmutador a otra nueva pista, el patrón que se está reproduciendo finalizará y a continuación comenzará a reproducirse la nueva pista desde su primer patrón.
Cuando usted vuelve a seleccionar el modo *Pattern Play*, se desactiva el *Track Play*, pasando a reproducirse solo el patrón 1 de ese grupo de patrones.
En el modo *Track Play* sólo se puede seleccionar y reproducir una de las 12 pistas programadas.
Con *Start/Stop* la pista comienza otra vez desde su primer patrón.

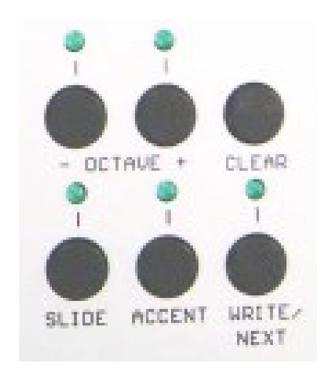
MODO TRACK WRITE

Desde el modo *Track Write* se pueden formar las pistas, seleccionando diferentes patrones de un mismo grupo, traspuestos y/o encadenados, para que luego se puedan reproducir mediante el modo *Track Play.* La pista que se quiere programar o editar, tiene que ser selecciona primero desde el modo *Track Play*. Si conmutamos a modo *Track Play*, la pista anterior se anula, y la nueva pista se puede empezar a programar.
Se seleccinan los patrones de la misma manera que en el modo de *Pattern Play*.
En un grupo de patrones hay 8 patrones para seleccionar. Puede seleccionar el patrón deseado pulsando un botón del teclado de abajo 1-8.



El patrón activo se indica con una luz fija sobre el botón, y el que se reproduce parpadea.

Aprieta *Write/Next*, el patrón actual pasará a ser el primer patrón de la pista.



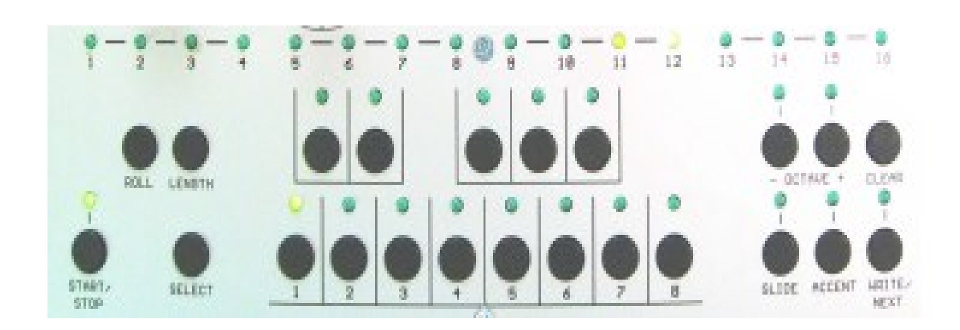
Ahora para seleccionar el siguiente patrón que se desea añadir, se vuelve a apretar el botón *Write/Next*, presiona el patrón deseado, y el segundo patrón se añade a la pista. Los patrones seleccionados se reproducen secuencialmente como en el modo *Pattern Play*. Se pueden añadir también patrones encadenados, se añaden como en el modo *Pattern Play,* mediante *Write/Next*.

Por ejemplo:
Selecciona Patrón 1 / Aprieta el botón *Write/Next*
Selecciona Patrón 1 / Aprieta el botón *Write/Next*
Seleccione los patrones encadenados 5-8 / Aprieta el botón *Write/Next*
En la memoria *Track*, los patrones quedan escritos de la siguiente manera: 1,1,5,6,7,8
Cambie al modo *Track Play,* la secuencia de patrones será la siguiente: 1,1,5,6,7,8;1,1,5,6,7,8; ....

En el modo *Track Write*, existe la posibilidad de transposición de tono.

Transposición en el Modo Track Write

El patrón seleccionado y que se está reproduciendo, puede ser transpuesto. Se puede añadir una compensación de tono (dentro de la octava).
Mientras el patrón 1 se repite, presione y mantenga el botón *Select* y al mismo tiempo presione también uno de los 12 posibles notas o cambio de tono del teclado.



Ahora todo el patrón se ha traspuesto con el cambio de tono añadido.
Este patrón transpuestos, pueden ser cambiado de tono nuevamente, manteniendo apretando el botón *Select* y luego apretar una nueva tecla de nota. Este nuevo patrón transpuesto, puede ser añadido con el botón *Write*/*Next* como otro patrón del *Track*.
Por ejemplo:
Selecciona patrón 1 / Aprieta el botón *Write*/*Next*
Selecciona patrón 1 / Aprieta el botón *Select* y luego la nota *E* del teclado
Aprieta el botón *Write*/*Next* y cambia al modo *Track Play*:
Patrón 1,
Patrón 1 traspuesto 4 medios-tonos,
Patrón 1,
Patrón 1 traspone 4 medios-tonos, ...
Se reproduce y queda escrito en la memoria.

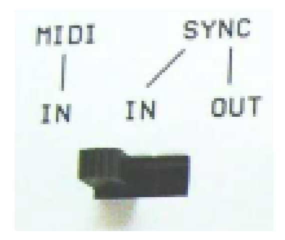
¡El Track que ya estaba programado anteriormente en ese *Pattern Group*, se suprime y se añaden los cambios realizados en el modo *Track Write*!

SINCRONIZACIÓN

El secuenciador puede ser sincronizado mediante el Midi In o con Sync In (Roland)!

Midi-Clock por Sync out:

Si el interruptor de *Sync* está en la posición *Midi In*, el Bassline se sincronizará con el Midi-Clock de un equipo Midi-maestro.



En las conexiones de sincronización, panel posterior, existe un conector Sync Out que puede ser usado para sincronizar otro equipo con la Sync In , pudiendo encadenar varios.

Sincronización-Esclavo:

El interruptor de sincronización tiene que estar en la posición *Sync In*, para que una señal de sincronización externa, Master, sincronice el bassline.

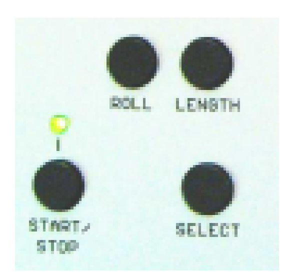
Sincronización-Maestro:

Para que el Bassline actúe como Master de sincronización, y se use su generador de reloj interno, el interruptor de sincronización debe estar en la posición *Sync Out*.
Utilizaremos el conector Sync Out de las conexiones de sincronía, enlazando la señal con el otro equipo mediante su Sync In.



El potenciómetro *Tempo*, controla la velocidad del generador de reloj interno.

El encendido y apagado se controla con el botón *Start/Stop*.



¡El cable de sincronización debe tener todos los pins conectados (5). Algunos cables Midi no tienen todos los pins conectados, y no serviran como un cable de sincronización!

Length

Con *Length* se cambia la longitud de paso de la sincronización externa (1/3 si sobre 8; 1/16 si sobre 6).

ENTRADAS

Audio In

Audio In (6.3 mm, mono) es una entrada de audio, que desconecta la señal del Bassline antes de llegar al filtro.
La señal externa alimenta el filtro de manera diferente a las ondas diente de sierra o cuadrada.

FM In

FM In es una entrada (3.5 mm mono) que modula la frecuencia de corte (cutoff) del filtro.
La FM In modula el filtro mediante una señal de audio externe.

SALIDAS

CV-, Gate (puerta) y Accent-Output:

La señal enviada por *CV Out y Gate Out* (3.5 mm, mono) es compatible con otros sintetizadores, así lo podrán reproducir. *CV Out* tiene un voltaje de control de tono de 1V/Octava, y *Gate Out* tiene un pulso de +12V con la duración de la nota de la que informa.

El *Accent Out* es una puerta que envía una señal al exterior, con pulsos de +12V. *Accent Out* principalmente es usado para controlar el Acidlab Bombass, pero se puede utilizar con sintetizadores que tengan *Gate* compatibles.

Audio Output:

Es la salida principal (6,3 mm de mono), para conectar con un mezclador. Headphones es una salida de auricular (3,5 mm estéreos).
Ambas Salidas se controlan con Volume.



Las frecuencias de bajo de gran carga, pueden dañar los amplificadores y altavoces que se conecten a esta salida.
¡Utiliza protecciones!

SUMINISTRO DE TENSIÓN

Al bassline solo se puede alimentar con el transformador de corriente alterna proporcionado (14VAC/300mA).
¡No use otro transformador!

El bassline tiene un interruptor *On/Off* para el encendido general, se encuentra a la derecha del panel trasero.
Los trasformadores de alimentación se pueden comprar en acidlab.de

LA GARANTÍA

El fabricante concede una garantía de dos años que comienzan en la fecha de compra del producto, conforme a la condición descrita aquí. Si los defectos son encontrados dentro de este tiempo, entonces estos serán reparados. Los potenciómetros, interruptores y enchufes que tiene este producto son excluidos de esta regulación. La decisión sobre la reclamación de la garantía es del fabricante. Cuando se Modifica externamente o se daña y perjuicios mecánicos las reclamaciones de la garantía expiran. Los productos sin la autorización de la garantía son obligados de pagar los gastos reparados. Para clarificar la reclamación de la garantía, se debe poner en contacto en cada caso con el fabrican antes de enviar el equipo. Excepto el fabricante, ningún tercio es justificado para asegurar o poner en práctica hechos de garantizar. Dentro de la garantía llaman la garantía es transferible a remotos Compradores. Remotas exigencias debido a daños y perjuicios consiguientes son imposibles.

acidlab

Dipl. Ing. (FH) Klaus Süßmuth

correo electrónico: bassline@acidlab.de
web: www.acidlab.de